

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza +3
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☐ Arcanos +1
- ☒ Atletismo +5
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☒ Intimidar +1
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina 0
- ☒ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +2
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +1
- ☒ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

hacha la pancha
Juancha la hacha

BONIF.

+5
+3

DAÑO/TIPO

1d12 +3 cortante
1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16

EQUIPO

Jamás huyo del mal. El mal huye de mí. No hablo de aquello que me atormenta. Prefiero no cargar a otros con mi maldición.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Humano draconiano:

- Habilidad antigua
- Fortaleza de Dragón
- Piel Rocosa
- Lengua Antigua

Juez Nivel 3:

- Habilidades
- Mano del veredicto
- Sendero del Juicio
- Sentencia del Juez
- Sifón de vida

Rasgos personalizados:

- La justicia siempre llega

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Gran hacha

Idiomas:

común, celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Habilidad Antigua: Obtienes competencia con una habilidad a tu elección.
- ▶ Fortaleza de Dragón: Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1. Aumentan en 1 cada vez que subas de nivel.
- ▶ Piel Rocosa: Obtienes resistencia al daño por relámpago
- ▶ Lengua Antigua: Puedes hablar, leer y escribir Dragón.
- ▶ Habilidades: Elige dos entre: Intimidación, Perspicacia, Atletismo, Percepción, Supervivencia.
- ▶ Mano del veredicto: Puedes añadir 1d6 de daño adicional cuando tu enemigo tiene menos de la mitad de sus puntos de golpe.
- ▶ Sendero del Juicio: Elige entre los Senderos de la Guillotina o el Drenador de Sangre.
- ▶ Sentencia del Juez: Una vez por descanso corto o largo, puedes imponer tu juicio sobre un enemigo. Como acción adicional, eliges a una criatura que puedes ver a 60 pies. Durante 1 minuto, obtienes ventaja en todas las tiradas de ataque contra esa criatura, y tus ataques infligen daño adicional.
- ▶ Sifón de vida: A nivel 3, cuando logras un ataque exitoso con tu gran hacha, puedes robar la vitalidad del objetivo, recuperando puntos de golpe iguales a la mitad del daño infligido (mínimo 1). Puedes usar esta habilidad una cantidad de veces igual a tu modificador de Constitución (mínimo 1)
- ▶ La justicia siempre llega: Tras un trato con la diosa Pax, la diosa humana de justicia, diste tú propia vision a cambio de poder cumplir tu rol como juez.